COTTON
Original Soundtrack

DISC 1

●コットン（X68000 版）より

01 Loading

●コットン（業務用）より

02 Opening
03 Coin
04 Visual 1
05 Visual 2
06 Stage 1
07 Boss 1
08 Stage 2
09 Boss 2
10 Stage 3
11 Boss 3
12 Stage 4
13 Boss 4
14 Stage 5
15 Boss 5
16 Stage 6
17 Boss 6
18 Last Boss
19 Ending
20 Ranking
21 Continue
22 Game Over

●コットン オリジナル（プレイステーション版）より

23 Opening
24 Visual 1
25 Visual 2
26 Stage 1
27 Boss 1
28 Stage 2
29 Boss 2
30 Stage 3
31 Boss 3
32 Stage 4
33 Boss 4
34 Stage 5
35 Boss 5
36 Stage 6
37 Boss 6
38 Last Boss
39 Ending
40 Ranking
41 Continue
42 Game Over

●コットン（ネオジオポケット版）より

43 Opening
44 Visual 1
45 Visual 2
46 Stage 1
47 Boss 1
48 Stage 2
49 Boss 2
50 Stage 3
51 Boss 3
52 Stage 4
53 Boss 4
54 Stage 5
55 Boss 5
56 Stage 6
57 Boss 6
58 Last Boss
59 Ending
60 Continue
61 Game Over

DISC 2

●パノラマコットン（メガドライブ版）より

01 IPL
02 パノラマコットン
03 ウイロードリーム
04 妖精の国「フィラメント」
05 コットンとシルク
06 トラブルコンビ復活
07 ST1 進撃！パカパカ大平原
08 ボス登場「グルミン」
09 難関突破！見上げればほうじ茶
10 コットンの休息
11 ST2 発見！雲海幻影大魔城
12 中ボス「メリアン」
13 ボス登場「ウンダダ」
14 ST3 潜入！不思議多重回廊
15 中ボス「アラビン」
16 ボス登場「カーニバル」
17 ST4 激走！灼熱の海底ロード
18 中ボス「フラワン」
19 ボス登場「ガンロック」
20 ST5 上昇！光の魔攻神殿
21 ボス逃亡！追撃！天空急降下
22 最強ペット「クッキー」登場
23 ちっちゃな大ボス「カルミンくん」
24 大団円！見上げればウイロー
25 コットンな夜
26 コットンの復活
27 コットンの失敗

●コットン 100%（スーパーファミコン版）より

28 コットン 100%! (Title)
29 冒険の前に (コンフィグレーション)
30 はじまりはじまり (Visual 1)
31 忍び寄る影 (Visual 2)
32 シルク VS コットン (Visual 3)
33 メルヘンパーク (Stage 1)
34 お邪魔なやつ (VS Middle Boss)
35 返してウイロー (VS Stage Boss)
36 お茶で一服 (Tea Time)
37 待っててウイローちゃん (Stage Clear)
38 フラワーマウンテン (Stage 2)
39 エンジェルチャーチ (Stage 3)
40 ホーリーフォレスト (Stage 4)
41 フェニックスクレスト (Stage 5)
42 けだるい午後のウイロー (Visual 4)
43 ドラゴントレジャーズ (Stage 6)
44 ウイロー騒動 (Visual 5)
45 ミラーパレス (Stage 7)
46 最後の闘い (VS Last Boss)
47 レザー登場
48 スタッフロール
49 ネームエントリー
50 がんばって (Continue)
51 さいなら〜! (Game Over)

DISC 3

●コットン 2／コットンブーメラン より

01 ウイローを求めて (Title)
02 コイン
03 Visual 1
04 Visual 2
05 SELECT(コットンブーメランより)
06 わたぼうしの丘
07 目覚めた白い巨人
08 Tea Time
09 ステージ・クリア
10 Visual 3
11 天空の古城
12 呪われた古の花
13 さんごの海
14 深海にひそむ悪魔
15 とまどいの洞窟
16 封印された龍神
17 あやかしの沼
18 あやかしの沼 (コットンブーメラン バージョン)
19 陽炎の彼方の魔人
20 なぞの礼拝堂
21 なぞの礼拝堂 (コットンブーメラン バージョン)
22 魂を抜かれた騎士
23 復活の時
24 Staff Roll
25 Name
26 Ranking
27 Continue
28 Game Over

●コットン（SoftBank 携帯版）より

29 Opening
30 Visual 1
31 Visual 2
32 Stage 1
33 Boss 1
34 Stage 2
35 Boss 2
36 Stage 3
37 Boss 3
38 Stage 4
39 Boss 4
40 Stage 5
41 Boss 5
42 Stage 6
43 Boss 6
44 Last Boss
45 Ending
46 Ranking
47 Game Over
48 STAGE 1 Take 2

DISC 4

●レインボーコットン（ドリームキャスト版）より

01 Visual 1
02 Title
03 Visual 2
04 STAGE 1「月の町ベルクール」
05 STAGE 1, 3 中ボスのテーマ
06 Visual 3
07 STAGE 1 BOSS「ゲボゲボ」
08 Tea Time
09 STAGE CLEAR
10 STAMP RALLY
11 Visual 4
12 STAGE 2「雲の町サンムーム」
13 STAGE 2 中ボスのテーマ
14 Visual 5
15 STAGE 2 BOSS「フラフープ」
16 Visual 6
17 STAGE 3「泡の町マイカレイカ」
18 Visual 7
19 STAGE 3 BOSS「オサシミ」
20 Visual 8
21 STAGE 4「花の町ベルガモン」
22 STAGE 4, 5 (2 体目) の中ボスのテーマ
23 STAGE 4 後半のテーマ
24 Visual 9
25 STAGE 4 BOSS「チュルリラ」
26 Visual 10
27 STAGE 5「ラシャ城」
28 STAGE 5 1 体目の中ボスのテーマ
29 STAGE 5 後半のテーマ
30 Visual 11
31 STAGE 5 BOSS「メデューサ」
32 Visual 12
33 Last Boss「ツィード」
34 Final Battle「もじゃー＆ツィード」
35 Visual 13
36 Ending
37 ネーム エントリー／ランキング
38 Continue
39 Game Over
40 Option

COMMENT

サウンド　平田 健一

はい、出ました。
めでたくサクセス３５周年記念企画によるコットンサウンドCD集。
まさに決定版と言える怒濤の４枚組。
はい、ここでいつもの作曲者コメントです。
過去にオリジナルサウンドトラック、アレンジ盤、企画CD等々、今、僕の手元に５枚のCDと３個の湯呑み。
いくつもコメント書きました。
今年の３月に出た SEGA SYSTEM 16 にも入ってるでしょ。
はい、ハッキリ言ってもう書くネタ無いです。

ってここで泣き言言ってもあれなので、過去CDのコメントを引用アレンジして逃げ切ると言う大人の対応をします。

先ずオープニングを作りましょう、テーマは「アイドルっぽく明るい８ビート」な曲。
♪テケテケテケテケテケテケテケテケ（ん～80年代）って始まった訳です。
BGM はいつもバリバリ動いてるゲーム画面を見ながら作曲と言うよりイラストや背景設定からイメージしての作業が多かったです。
常に「明と暗」の対比を意識して作ってました。（かなり振り切っちゃってる曲もありますが）

Mr 恵比寿 改め 平田健一、今こうしてコメントを書かせていただいてますが、初代アーケードコットンから携帯アプリ版まで足掛け16年、僕以外にも多くのクリエイターが作曲、アレンジ、実機コンバート作業をしました。
コットンサウンドに関して今回のこのCDは間違い無く大きな区切りになると思います。
ゲームで遊んでくれた方々、このCDを手に入れてくれたあなたに、ここで勝手にクリエイターを代表して言わせていただきます。
「本当に本当にありがとうございました」

よし、うまく締めたな。それじゃ、あの「寿」で茶でも…

2012.10.13　大安

担当　コットン
コットン 100%
パノラマコットン
コットン２
コットンブーメラン

注意／本作品は、COTTON2とは関係ありません。

COMMENT

キャラクターデザイナー　田村 英樹

アニメーターを辞めて、右も左も判らないゲーム業界に飛び込んで、よく判らないままヘルプに入ったのがこの「コットン」でした。当時は,タイトルも違っていて１作目なのに「くるみ坂日記～活劇編」と言われていました。

この当時,サクセスも創世記で10人前後しかいなかったので、言ったモン勝ちの所もありタイトルを「コットン」に変えてもらい、無理矢理意味不明なストーリーも追加しました。

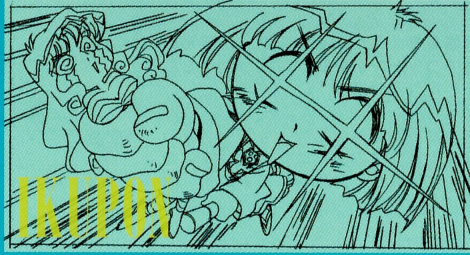
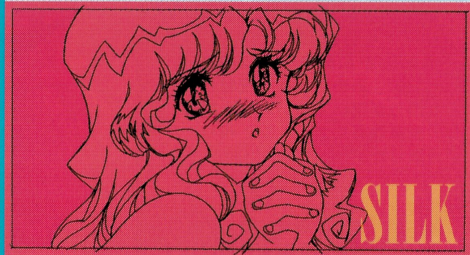
関わったスタッフが個々のノリで各担当パートを組み立てて出来たのが初代「コットン」でした。

シューティングゲームとしては、難易度が高く、ゲームセンターでクリアする事は出来なかったのですが、パソコンの使い方、ドットの打ち方、グラフィック専用ボード（サクセスオリジナル）のデバッグや改良提案などゲーム制作のノウハウを教わった思い出深い作品となりました。

その後、初のディレクション「パノラマコットン」の制作に至るのですが、残念ながら3Dの知識が未熟だった為、満足出来るマッピング（配置）が出来ず、いささか不完全燃焼ぎみな内容になってしまいました。

しかし音楽は、容量の関係で短いループではありますが、作曲の平田さん、超絶アレンジの磯田さんのガンバリですばらしい曲が完成しました。

長い間埋もれていたこの曲たちに発表の場を与えて下さった関係者の方々に感謝致します。

担当　コットン
パノラマコットン
SoftBank 携帯版コットン

イラスト：田村 英樹

COMMENT

キャラクターデザイナー　甲木 稔久

サクセスに入社したばかりの新入社員の小僧が、まさかコットンの絵を描かせて貰えるとは夢のようでした。

落書き程度の画力しか持ち合わせてなかった（今もそうですが）自分にキャラクターを任せてくれた当時デザイナーリーダーの福田さんやプログラマーの初山さん坂本さんに感謝し、コットンの生みの親である田村さんにこんな自分が描いていいのかと畏怖しつつ、我武者羅にコットン2 作り上げていきました。

今振り返ると、あんなに燃えてしかも楽しみながらゲーム制作に打ち込んだのは無いんじゃないかなぁと懐かしく思います。

仕事を終えてゲームセンターに開発者皆でコットン2 を遊びに行ったりもしました。連爆最高！

また機会があれば是非ともコットンの制作をやってみたいなぁと思いますので、応援宜しくお願いします。

担当　コットン2
　　　コットンブーメラン

イラスト：甲木 稔久

COMMENT

キャラクターデザイナー　剣持 学

サクセス 35 周年おめでとうございます。コットンのCD 発売は一ファンとして本当に嬉しいです！

実におめでたいので久しぶりにレインボーコットンを描きました。

ゲボゲボ（左下）と、花ちゃん（右上）は声優さんの演技を含め、私のお気に入りのキャラです :D

実はゲボゲボと花ちゃんのムービーシーンの BGM は私が作曲しています。

私にとってコットンのプロジェクトに関わる事はグローバルなオポチュニティです。

担当　レインボーコットン

イラスト：剣持 学

COMMENT
開発部部長
プログラマー
笹 瑞穂

コットン 100% について

自分はメインプログラマーとして参加していました。

スーパーファミコンが出たての頃にコットンを移植しようという話から始まって作成しました。

ハードの解析をしながら企画検討をしていくうちに、べた移植ではなくオリジナルにしようと言う話から始まり、当時使えるパレット数はハードの中で最大だった（と思います）のでイメージで総天然色カラー 100% にしようみたいな感じになっていった記憶があります。

そんなイメージで作って行ったため、BG も相当色遣い激しく、パレットアニメーションで泣かされた覚えがあります。

プログラマーの意地として、当時処理落ちシューティングが多かった中、出来る限り処理落ちしないように拘っていました。確か、ファミ通でもその旨取り上げられ喜んだのを覚えています。

もうずいぶん経つのでネタばれを一つ。

いまさらなのですが、たぶんまだ発見されていない隠しコマンドが存在します。

一般的なボタンコマンドは早々に解析されたようですが、スーパーファミコンはリセットボタンを押した事を確認することができたためハードリセットを含めたコマンドを仕込んだりしてみました。

興味ある方は探してみては。

レインボーコットンについて

こちらもメインプログラマーとして参加していました。

ドリームキャストが発売になり、3D も全盛だった頃だったのでセガハードでパノラマコットン最新版を 3D で作れないかというネタから始まった企画でした。

開発当初、開発機が入手が難しい（数や値段の問題）状況だったので WindowsCE が使えるので Windows で開発分業して移植出来るかもと思ったのですが、やってみたらうまくいかず結局いつものようなドリキャス用プログラムで書くことになったのを覚えています。

それぞれ、往年のゲーム開発手法で作っていたものでした。夜中の昼休みとか、正月はみんなで火災報知機がならないように鍋囲んだりとか、数か月ほぼ会社に居っぱなしとか…

今となっては中々そんな開発をすることも無くなりましたが懐かしい思い出です。

今回の一部 !? の拘りとしては、シルクたちがうざいくらい喋るというものがありました。

スタッフみんなでノリノリでセリフを作っていました。結構アバウトですが、妖精同士会話したり、言葉のつなぎが不自然にならないよう、開発遅れ気味だったにもかかわらず専用のプログラムをわざわざ作っていました。

今でも心残りなのは、弾の判定をシビアにしてしまったため、ある意味 " 難しい " ゲームになってしまったことです。

今だったら、他も含め色々いい具合に色々盛り込めるのに…と思いつつ早何年と言ったところです。

担当　コットン 100%
　　　レインボーコットン

COMMENT
デザイナー
福田 誠弘

ストリートファイターⅡが大繁盛していた当時、台が空くまでの間に始めたシューティングがコットンでした。

遊び始めた当時は、まさかその制作会社に就職するなんてーことは夢にも思いませんでしたが、これも何かの縁と思い、今もだらだらとゲームのグラフィックを作製する毎日です (*´ω`*)

ええ、今の自分があるのはストリートファイターⅡのおかげです？

担当　コットン 100%
　　　コットン 2
　　　コットンブーメラン

COMMENT
デザイナー
根本 裕介

ポリゴンコットン。

僕はコットンシリーズで唯一の 3D ゲーム、レインボーコットンを担当しました。すみません。

僕がこの業界に入った頃、すでに初代コットンやパノラマコットンが世に出ていたわけですが、実は業界に入る前まではシューティングゲームコットンの存在を知りませんでした。

初めて初代コットンをプレイしてみた感想は、「自機でかくて避けれねぇよ！」でした。

でも、世界観やキャラクターたちは魅力的で、デザイナーとして将来コットンのプロジェクトに携われたらと思いながら戦車のドットを打っているその後ろで、コットン 2 が作られてました。

それからしばらくして、3D のコットンを作ろうという事になり、めでたくコットンに携われたわけですが、開発はけっこう大変だったことを覚えています。

大変ながらも敵キャラやフィールドを作っていく仕事は楽しかったですし、何より将棋や麻雀じゃなかったことは嬉しかったです。お気に入りはピンクのザコキャラのマグです。

そしてやっとこさ完成し、プレイしてみた感想は「自機で弾が見えねぇよ！」でした。

チャンスがあれば何かこう新しいカタチのコットンを作ってみたいです。

担当　レインボーコットン

COMMENT
デザイナー
寺門 広修

レインボーコットン開発に携わりました。デザイナーの寺門です。主に敵キャラクターを担当しました。

レインボーコットンはシリーズ初のポリゴンシューティングであり、私自身もポリゴン、ドリームキャストと全てが初という開発でしたので、大変思い出に残る作品です。

今回のサントラは可能な限りの音源を全て収録するということで、聴いているうちに当時の思い出が色々蘇るのではないかと、私自身も大変楽しみにしています。

担当　レインボーコットン

COMMENT
プログラマー
古澤 宏美

この度は CD 発売おめでとうございます。

私が入社した当時はコットン 2 (AC) の開発をしていた時期で、入り口に設置された開発中のロムでよく遊んでいました。

スコアの 1 の位がコンティニュー回数だと聞いた時に『一桁じゃ足りません！』と、ダダをこねたのはいい思い出です。

担当　レインボーコットン

COMMENT
プログラマー
本田 大樹

入社して初のタイトルがドリームキャストのレインボーコットンで、ペーペーもいいところの自分に開発の大事な部分をやらせてもらったりと、結構思い出深かったりします。

あれから 10 年以上経っていますが、今でも開発後にもらったソフトは封を開けずに大事にとってあります。

担当　レインボーコットン

COMMENT
サウンド
荒川 憲一

十数年ぶりに 2 オペの FM 音源で作った作品です。音色をオリジナルに似せて作ることから始め、気付いたらフレーズ追加とか勝手にしてましたが誰にも咎められなかったのでそのままゲームに乗りました。楽しい仕事でした！

担当　SoftBank 携帯版コットン

COMMENT

サウンド　**佐藤 哲郎**（WASi303）

皆さん、こんにちは。WASi303です。この度はコットン オリジナルサウンドトラックをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
今回のプロジェクトに際して、歴代コットンの資料をあれこれ倉庫で掘り起こしてみたのですが、その膨大な量を目の当たりにした時に、気が付けばサクセスは３５周年で、結構歴史のある会社だったんだなぁ…と改めて感じました。

こんな事を言うと問題発言になってしまうのですが、実は入社前までコットンを良く知らなかったのです。
(正確に言うとサクセスとコットンが繋がっていませんでした…。)
入社面接時に弊社社長吉成から「うちのゲームを何か知っているか？」と質問されて、某コンストラクションソフトの事を話していると、社長が唐突に「うちにはコットンという結構歴史のあるシューティングゲームがあるんだけど、知ってる？」と私に質問したのです。
しかし私は脊髄反射で「すみません！よく知りません！」と答えてしまい、社長がきょとんとした表情をしたのを今でも覚えています。
そして同時に「この面接は失敗だ。この会社は落ちたな」と思ったのも覚えています。
そんなやり取りがあったにもかかわらず、その場で私の採用を決めた社長の度量の大きさには驚きました。もしかしたらスゴイ会社に入ったのかな？と。まぁ、実際いろんな面である意味凄かったのですが（笑）

その後入社してから会社に置いてあったありとあらゆるコットンをプレイして、その魅力に取りつかれていくのでした…。特にパノラマコットンがサウンド、ビジュアル共に当時とても気に入ってました。
(ラストバトルの雲に突入する直前のビジュアルとかエンディングのロゴが出る所とかすごいですよね。)
入社１年目にレインボーコットンの効果音、ネオジオポケット版のサウンドコンバート（横にX68Kを置いてミミコピしていました。（遊んでいたともいう））などの仕事を担当したのを皮切りにコットンに関わっていき、最終的には好きが高じてコットンのパチンコ制作が決まった時にディレクター兼プロデューサーを買って出るまでになりました。
まさか私の手でコットンを作ることになるなんて（パチンコでしたが）…
サイコーに楽しかったです。心残りは諸事情でサウンドが担当できなかった事ですかね。次はシューティングで曲を作りたいです。
考えてみると、ここまで私がどっぷりはまったのは、やはり登場するキャラクター達や世界観に魅力があるからだと思います。今後も続けていきたいですね。

今回のCDには現段階で収録できるすべての楽曲を収録させていただきました。ありとあらゆるジャンルの曲や、同じ曲なのに色々なバリエーションがある楽しい内容になっていると思います。皆様に楽しんでいただけたら、とても幸いです。

また、最後になりますが今回のプロジェクトにおいて、社長を始め、デザイナー、プログラマーの同僚、諸先輩方、関係各所の方々のご協力にとても感謝しています。お忙しい所、申し訳ありませんでした。そして、ありがとうございました。

担当　レインボーコットン
　　　ネオジオポケット版コットン

COMMENT

株式会社サクセス
代表取締役　**吉成 隆杜**

サクセスが認知されるようになった最初の作品が「コットン」だった。

あれから２１年、そろそろ「コットン」復活作戦にとりかかろう。

CREDITS

Original Music by
SUCCESS Corp.

Producer
KENJI TSUJISAKA (WAVE MASTER)
A&R
TETSURO SATO (SUCCESS)

Mastering Studio
TRC NORTH
Mastering Engineer
MEGUMI AOKI (TRC NORTH)
Designer
AYAKO OKAHARA (WAVE MASTER)
Promoter
HIROKI TOKUYAMA (avex)

SPECIAL THANKS to
TAKATO YOSHINARI (SUCCESS)
HIDEAKI ITO (SUCCESS)
KOJI IWAMI (SUCCESS)
NOZOMI UEHARA (SUCCESS)
KENICHI ARAKAWA (SUCCESS)
YOHEI KITABAYASHI (SUPER POTATO)
SUPER POTATO
NORIHIDE YAMAGUCHI
YORUKICHI
SHIGEHARU ISODA (WAVE MASTER)

Executive Producer
FUMITAKA SHIBATA (WAVE MASTER)

<取り扱い上のご注意>ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。CD クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。
<保管上のご注意>直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。ディスクは使用後、元のケースに入れて保管して下さい。プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。